



Pengembangan *E-Modul* Kompetensi Dasar Menggambar Komik Berkarakter Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII

The Development of E-Module Basic Competency in Drawing Comics with Puppet Characters for Eight Grade of Middle School Students

Indah Dwi Cahyanti Dipura, Iriaji*, Swastika Dhesti Anggriani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs@um.ac.id

Paper received: 23-11-2022; revised: 02-01-2023; accepted: 30-01-2023

Abstrak

Era globalisasi menggerus pengetahuan remaja mengenai budaya lokal khususnya pewayangan. Pengembangan bahan ajar yang mengangkat pewayangan terbatas sehingga peneliti mengembangkan *e-modul* dengan menyisipkan karakter pewayangan. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan menghasilkan *e-modul* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE mencakup: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Instrumen yang digunakan yaitu angket uji validasi ahli, angket uji efektivitas oleh peserta didik dan pretest posttest. Penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. *E-modul* telah diuji oleh dua validator ahli media dan dua validator ahli materi, uji efektivitas oleh 20 peserta didik, dan penghitungan *N-Gain score pretest posttest* kepada 20 peserta didik kelas VIII SMPN 24 Malang. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi oleh ahli media sebesar 83,9 persen dan validasi ahli materi sebesar 91,6 persen dengan rata-rata sebesar 87,8 persen menunjukkan produk sangat layak untuk diimplementasikan. Hasil uji efektivitas sebesar 83,2 persen membuktikan produk masuk kriteria sangat layak. Hasil *N-Gain score pretest posttest* sebesar 0,59 menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap materi dalam *e-modul* mengalami peningkatan yang sedang.

Kata kunci: *e-modul*, kompetensi dasar, menggambar komik berkarakter wayang

Abstract

The era of globalization erodes adolescents' knowledge of local culture, especially puppetry. The development of teaching materials that raise puppetry is limited so that researchers develop *e-modules* by inserting puppet characters. The aim of the research is the development and production of an *e-module* on basic skills in drawing comics with wayang characters. The research used the ADDIE development model, consisting of steps: (1) analysis; (2) design; (3) development; (4) implementation; and (5) evaluation. The instruments used are expert validation test questionnaires, effectiveness test questionnaires by students and pretest posttest question sheets. The study used qualitative and quantitative data. *E-modules* have been tested by two media experts and two material experts, effectiveness test by 20 students, and calculation of *N-Gain score pretest posttest* to 20 students of class VIII SMPN 24 Malang. The results showed the percentage of media expert validation of 83.9 percent and material expert validation of 91.6 percent with an average of 87.8 percent indicating the product is very feasible to implement. The results of the effectiveness test of 83.2 percent prove the product is very feasible. The pretest posttest *N-Gain score* of 0,59 shows that students' understanding of the material in the *e-module* has increased moderately.

Keywords: *e-module*, basic competency, drawing comics, wayang characters

1. Pendahuluan

Saat ini Pendidikan dihadapkan dengan rintangan pada era globalisasi, yaitu banyaknya kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia yang mempengaruhi berbagai aspek di dunia Pendidikan. Tidak hanya dampak positif saja, akan tetapi dampak negative juga dirasakan pada saat ini terutama yang berkaitan dengan rasa cinta tanah air bagi generasi muda. Dampak negatif yang dirasakan seperti rasa cinta terhadap budayanya sendiri mulai berkurang karena lebih mengetahui budaya luar dibandingkan dengan budayanya sendiri. Usaha dalam memperkenalkan kebudayaan Indonesia juga penting untuk dilakukan. Memperkenalkan kebudayaan di negaranya sendiri akan lebih baik dan bisa membangun rasa cinta tanah air terhadap generasi muda. Menurut Dewi dan Listiana (2021), penggunaan teknologi yang berlebihan membuat pengguna semakin bergantung serta mempunyai gaya hidup yang konsumtif dan kurang menyukai berbagai budaya peninggalan nenek moyang khususnya para pelajar yang lebih mengagumi budaya luar. Adapun faktor penyebab budaya lokal dilupakan yaitu kurangnya ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal sehingga perlu untuk mewarisinya. Menurut Pramono, dkk (2021), tujuan dari penelitian pengembangan budaya khususnya dalam bidang pendidikan yaitu untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam wayang yang akan berdampak pada perkembangan karakter penerus bangsa kepada masyarakat Indonesia khususnya anak-anak dan remaja. Menurut Alim Cendekia, dkk (2022) Seperti keinginan setiap pelaku budaya yang ingin melestarikan budaya tradisional.

Budaya Indonesia ini dapat dipelajari melalui beragam cara dan media. Salah satu cara mempelajari budaya Indonesia ini adalah melalui bahan ajar sekolah. Menurut Kokasih (2021), semua bentuk bahan yang dipakai dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran merupakan pengertian dari bahan ajar. Pengertian bahan ajar yang dikemukakan oleh Fadila (2021), salah satu kegunaan bahan ajar untuk mencapai standar kompetensi dimana di dalam bahan ajar tidak hanya mencakup teori saja, namun keterampilan beserta sikap yang dipelajari oleh peserta didik. Kesimpulan dari beberapa pandangan di atas yaitu materi pendidikan adalah salah satu bentuk bahan yang di dalamnya tidak hanya teori melainkan di dalamnya terdapat keterampilan dan sikap untuk capaian kompetensi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Puspitasari (2019), tujuan pengembangan *e-modul* yaitu untuk memudahkan peserta didik yang telah menguasai mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Dari pendapat di atas modul termasuk bahan ajar yang dipakai agar materi yang diajarkan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik. Pengelompokan jenis-jenis bahan ajar menurut Muliani (2019) yaitu buku, modul, radio, video/film, multimedia interaktif, komik. Salah satunya buku pegangan mata pelajaran seni budaya adalah buku materi menggambar komik di SMP Negeri 24 Malang. Di SMP ini, buku yang berjudul Seni Budaya SMP/MTs kelas VIII diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016. Di dalam buku ini memuat materi menggambar komik sebagai pegangan guru dan juga peserta didik dalam mempelajari materi ini. Akan tetapi, di SMP Negeri 24 Malang ini belum ada *e-modul* untuk materi menggambar komik.

Modul yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *e-modul (e-modul)* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang untuk kelas VIII SMP. Pemilihan pengembangan bahan ajar *e-modul* ditujukan kepada peserta didik untuk memahami materi tentang menggambar komik secara lebih mudah karena digambarkan secara visual dan interaktif dengan menggunakan bahasa yang efektif sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga bertujuan mempermudah siswa belajar mandiri, yang tidak lepas dari bimbingan guru serta bantuan dari orang tua ketika di rumah. Menurut Sugianto, dkk (2017), *e-modul* merupakan bahan

belajar mandiri bagian terkecil dari penyusunan sistematis yang didasari tujuan pembelajaran. Berupa audio, animasi, navigasi yang membantu pemakai lebih interaktif dalam menggunakan program. Pengembangan *e-modul* ini berisi materi menggambar komik. Menggambar komik ini merupakan salah satu materi mata pelajaran seni budaya jenjang SMP/ sederajat kelas VIII. Pengembangan bahan ajar ini disesuaikan dengan Kurikulum 2013 karena sekolah tempat untuk diadakan penelitian memakai kurikulum tersebut. Menurut Kurniawan dan Novia (2017), kurikulum 2013 menetapkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai tolok ukur terhadap kualifikasi kompetensi peserta didik yang melibatkan, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peneliti mengajak peserta didik menggambar komik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Materi menggambar komik terdapat dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Mata Pelajaran Seni Rupa kelas VIII SMP/ sederajat. Materi menggambar komik kompetensi dasar 3.4 yaitu memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik.

Menurut Rochmawati (2020), komik merupakan narasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang terpisah oleh panel yang dilengkapi dengan teks dari arah kiri ke kanan secara runtut. Rangkaian gambar dalam komik dapat menciptakan pesan. Menurut Rochmawati (2020), komik pada umumnya terdapat di dalam majalah surat kabar yang gambar dan ceritanya mudah dicerna serta memberikan kesan yang lucu. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa komik ialah rangkaian bergambar yang membentuk cerita serta terdapat tulisan yang biasanya terletak di dalam balon kata yang dapat memberikan pesan terhadap pembaca.

E-modul yang berisi materi menggambar komik dengan menanamkan integritas yang terdapat pada karakter pewayangan. Penyajian karakter wayang ini untuk memperkenalkan salah satu kebudayaan Indonesia. Menurut Anggoro (2018), wayang merupakan salah satu hasil dari kebudayaan Jawa yang dikenal oleh masyarakat Jawa ketika kebudayaan Hindu masuk sejak tahun 1500 sebelum Masehi yang mempengaruhi pertunjukan bayangan atau dikenal dengan istilah wayang. UNESCO mengakui bahwa wayang sebagai “*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*”, yang disebut sebagai karya besar bermuatan nilai-nilai baik dalam masyarakat yang tercermin dalam cerita, tokohnya, dan sebagainya, oleh karena itu sangat sesuai sebagai pedoman bagi pembangunan karakter atau karakter negara (Nurgiyantoro, 2011). Menurut Junaidi (2018), wayang mengandung nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan yang disampaikan dalam bentuk karakter melalui aktivitas masing-masing karakter dalam sebuah cerita melalui tutur kata dan gerak yang bersifat filosofis yang mengandung pesan bagi manusia sehingga memperoleh pendidikan budi pekerti yang berasal dari budaya bangsa itu sendiri, dapat memperkuat jati dirinya sebagai bangsa dalam suatu negeri. Prisandy, dkk (2016) menjelaskan awalnya wayang sebagai media ritual keagamaan dan sekarang berubah menjadi media hiburan serta media pendidikan yang artinya wayang sangat diterima oleh setiap kalangan masyarakat hingga berubahnya zaman.

Berikut ini dipaparkan penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian ini. Penelitian Muliani (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang”. Hasil penelitian yaitu kualitas bahan ajar komik menarik bagi peserta didik dan bisa dijadikan referensi belajar yang menunjukkan bahan ajar ini layak digunakan dan dapat meningkatkan daya tarik pada budaya lokal yaitu karakter pewayangan. Selanjutnya penelitian Puspitasari (2019) dengan judul “Penerapan Media pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan *E-modul* pada Siswa SMA”. Penelitian ini menunjukkan bahwa modul cetak efektif digunakan sebagai pendukung aspek keterampilan seperti pemecahan masalah dan pemikiran

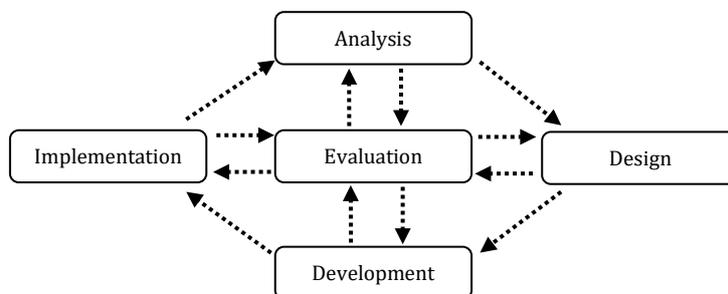
kreatif, dan *e-modul* juga sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik seperti kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar meningkat. Penelitian Ashari (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Nilai Simbolisme Wayang Sadat melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa di SMA Batik 1 Surakarta”. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa materi budaya berskala nasional masih dominan dibandingkan dengan materi budaya lokal salah satu penyebabnya yaitu kurang referensi, selanjutnya hasil pengembangan uji efektivitas bahan ajar sejarah berbasis Nilai Simbolisme Wayang Sadat memperoleh hasil yang baik serta terbukti efektif meningkatkan kesadaran budaya kepada peserta didik. Penelitian Ashari (2019) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu mengangkat kebudayaan khususnya wayang. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan dan jenjang sekolah yang berbeda. Persamaan penelitian Muliani (2019) dengan menggunakan pengembangan bahan ajar serta mengangkat tema pewayangan sebagai pengenalan budaya lokal. Persamaan penelitian Puspitasari (2019) yaitu menghasilkan produk pengembangan berupa *e-modul* dimana sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Muliani (2019) yaitu pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik sedangkan dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar berbentuk *e-modul* dengan materi menggambar komik. Pada Penelitian Puspitasari (2019) ditemukan perbedaan terhadap penelitian ini yaitu mengembangkan serta membandingkan dua modul yaitu modul cetak dan *e-modul* sedangkan penelitian ini hanya mengembangkan *e-modul*, materi pembelajaran yang dibahas berbeda, dan metode penelitiannya menggunakan tahapan Machi & McEvoy. Penelitian Ashari (2019) menggunakan model pengembangan Borg & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, materi pelajaran yang dikembangkan berbeda yaitu memuat materi sejarah sedangkan penelitian ini memuat materi menggambar komik.

Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian terdahulu, maka rumusan masalah peneliti yaitu bagaimana cara mengembangkan *e-modul* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang untuk kelas VIII SMP Negeri 24 Malang. Rumusan yang kedua bagaimana hasil pengembangan *e-modul* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang untuk kelas VIII pada penelitian pengembangan ini. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menghasilkan *e-modul* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter dan untuk mengetahui apakah *e-modul* kompetensi dasar menggambar komik berkarakter wayang untuk kelas VIII efektif untuk diterapkan sebagai bahan ajar di SMP Negeri 24 Malang. Manfaat penelitian pengembangan ini untuk memperkaya pengetahuan melalui pengembangan *e-modul* sebagai salah satu solusi dari masalah di era globalisasi khususnya untuk remaja, serta membantu dalam memahami materi dengan baik serta menambah pengetahuan budaya lokal khususnya pewayangan untuk memecahkan salah satu masalah di era globalisasi mengenai kurangnya rasa cinta generasi muda terhadap pewayangan agar mereka lebih mengenal kebudayaannya. Pengembangan *e-modul* kompetensi menggambar komik berkarakter wayang diharapkan menjadi pegangan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran dan *e-modul* ini juga menjadi salah satu kontribusi untuk sekolah khususnya jenjang SMP dalam memajukan dunia pendidikan dan pengenalan budaya kepada peserta didik

2. Metode

Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar dalam bentuk *e-modul*. Hal tersebut sama dengan pendapat dari

Fadila (2021) menyatakan bahwa metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan menciptakan produk tertentu dan mengkaji aspek efektif dalam produk tersebut. Model pengembangan ADDIE dijadikan pedoman penelitian ini yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Tegeh dan Kirna, 2013)

Analisis

Dalam tahap analisis (*Analysis*) bertujuan untuk menganalisis apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan *e-modul*. Tahap pertama yaitu menganalisis masalah yang terjadi di lapangan yaitu di SMP Negeri 24 Malang. Peneliti melakukan wawancara secara *offline* dan *online* bersama guru seni budaya dengan topik seputar pembelajaran seni rupa dan kegiatan peserta didik selama pembelajaran. Kurikulum pada kelas VIII di SMP Negeri 24 Malang menggunakan kurikulum 2013 lalu menganalisis kompetensi dasar yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar berupa *e-modul*. Peneliti mengambil salah satu materi dalam buku paket pegangan tersebut yaitu materi menggambar komik.

Desain

Dalam tahapan ini, peneliti merancang bagaimana desain dari *e-modul*. Perancangan dan pengembangan ini akan menghasilkan *e-modul* dengan judul Menggambar Komik Berkarakter Wayang. Untuk memudahkan peserta didik mengakses *e-modul* maka format yang digunakan yaitu PDF (*Portable Document Format*). Proses *layouting* menggunakan Microsoft Office PowerPoint 2016, pembuatan ilustrasi karakter wayang menggunakan Clip Studio Paint dan komponen sebagian kecil menggunakan Corel Draw 2018.

Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan *e-modul* yang telah didesain dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji validasi ahli. Uji validasi dibantu oleh dua ahli media sebagai validator media dan dua ahli materi untuk validator materi dari Dosen Departemen Seni dan Desain melibatkan Guru SMP Negeri 24 Malang. Uji validasi dilakukan sebanyak dua tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang layak. Data penelitian ini berupa data yang dituliskan melalui lembar angket yang diberikan kepada validator. Melalui hasil validasi tersebut diketahui bahwa tingkat kelayakan pengembangan produk *e-modul* untuk kemudian diimplementasikan.

Implementasi

Pada tahap ini, peneliti menguji coba produk pengembangan kepada 20 peserta didik melalui angket uji efektivitas kepada peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan *pretest*

posttest dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Evaluasi

Pada tahap ini, penilaian dilakukan terhadap *e-modul* yang sudah dikembangkan, memperbaiki *e-modul* serta mengetahui kualitas *e-modul* berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media, uji validasi oleh ahli materi, uji efektivitas oleh peserta didik serta mengetahui peningkatan *pretest* dan *posttest* melalui rumus N-Gain. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang dihasilkan dari angket uji validasi ahli, uji efektivitas oleh peserta didik, dan N-Gain *score pretest posttest*. Data kualitatif dihasilkan dari analisis wawancara, komentar serta saran dari validator dan peserta didik.

Instrumen penelitian berupa lembar angket uji validasi ahli media, lembar angket uji validasi materi, lembar angket uji efektivitas oleh peserta didik, lembar soal *pretest posttest* untuk penghitungan peningkatan N-Gain. Untuk lembar uji validasi ahli media dan materi melalui lembar angket yang diberikan secara langsung atau melalui *google form*. Lembar angket uji efektivitas untuk peserta didik dibagikan secara langsung kepada peserta didik kelas VIII. Teknik analisis yang diterapkan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif dilihat dari hasil evaluasi berupa skor dan persentase yang dideskripsikan menggunakan grafik. Sedangkan teknik kualitatif dari hasil wawancara dan komentar serta saran dari validator ahli dan peserta didik Hal yang dilakukan ketika menganalisis data yaitu memperhatikan hasil angket, kemudian peneliti mendeskripsikan hasil dari angket lalu menarik kesimpulan. Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan *e-modul* ini sesuai atau tidak dengan materi menggambar komik yang telah direvisi oleh peneliti. Perbaikan produk, menggunakan hasil dari angket peserta didik. Kelayakan dari produk pengembangan modul elektronik ini melalui analisis para ahli, yaitu: 1) *review* oleh validator ahli media dan 2) *review* oleh validator ahli materi. Tabel 1 berikut merupakan kriteria pencapaian produk menggunakan analisis data dari Yuliandari (2014) menggunakan rumus persentase.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan

Presentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* dapat diketahui dengan menggunakan rumus N-Gain. Menurut Hake dalam Herniati dkk (2017), setelah memperoleh data hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya data dianalisis menggunakan uji gain yang ternormalisasi atau N-Gain. Hasil dari tes ini dihitung melalui rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatannya. Berikut ini rumus untuk mencari skor N-Gain menurut Meltzer dalam Utami dan Mulyani (2019), yaitu:

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berikut kriteria N-Gain setelah pengitungan *pretest posttest* menggunakan rumus N-Gain.

Tabel 2. Kriteria N-Gain menurut Hake (1999)

Rata-Rata	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

3. Hasil dan Pembahasan

Beberapa hal yang terdapat pada bagian ini yaitu (1) produk pengembangan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang, (2) uji validasi Ahli, (3) uji efektivitas oleh peserta didik, dan (4) Peningkatan *N-Gain score pretest posttest*.

3.1. Hasil

Pengembangan *e-modul* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), Hasil dari tahapan penelitian sebagai berikut:

3.1.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis (*Analysis*), menganalisis apa saja yang diperlukan ketika mengembangkan modul. Tahap dimana dilakukan sebelum penelitian atau pra penelitian. Tahap-tahap yang dilakukan meliputi:

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Menganalisis masalah yang terjadi di lapangan yaitu di SMP Negeri 24 Malang. Peneliti disini melakukan wawancara secara *offline* maupun *online* bersama guru seni budaya yang membahas seputar pembelajaran seni rupa dan kegiatan peserta didik selama pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh hasil bahwa sumber belajar menggunakan buku pegangan berupa buku paket seni budaya kelas VIII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016 dan lembar kerja siswa. Selain itu peserta didik juga masih belum mengetahui secara mendalam mengenai pewayangan serta terkadang merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

2) Analisis Materi

Kurikulum pada kelas VIII SMP Negeri 24 Malang menggunakan kurikulum 2013. Kemudian menganalisis KD atau Kompetensi Dasar yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar berupa *e-modul*. Peneliti mengambil salah satu materi dalam buku paket yaitu materi menggambar komik. Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu KD 3.4 memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan KD 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik.

3.1.2. Tahap Desain (*Design*)

1) Perancangan *E-Modul*

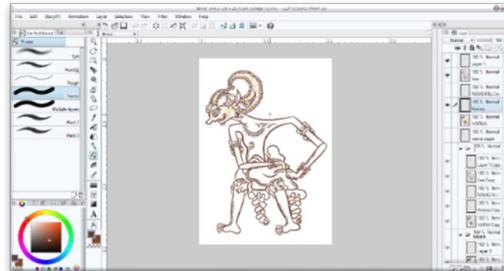
Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mengembangkan *e-modul* menggambar yang di dalamnya terdapat tokoh pewayangan sebagai pengantar materi, perancangan dan pengembangan ini menghasilkan *e-modul* dengan judul Menggambar Komik Berkarakter Wayang. Format *e-modul* menggunakan pdf dengan 103 halaman. Penyusunan materi, tokoh pewayangan dan *layouting* menggunakan Microsoft Office PowerPoint 2016. Untuk ilustrasi karakter wayang menggunakan *Clip Studio Paint* dan komponen sebagian kecil menggunakan *Corel Draw*

2018. Desain *e-modul* ini menggunakan warna sentuhan coklat dan dengan dasar tekstur kertas kuno yang mewakili pewayangan. Perpaduan dari warna merah, kuning, hitam, dan biru merupakan warna yang digunakan dalam pembuatan wayang kulit yang dapat menghasilkan percampuran warna yang beragam (Purbasari, 2012).

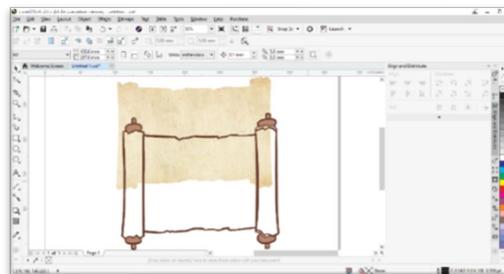
Desain tokoh wayang terdiri dari punakawan, pandawa dan gatotkaca. Wayang punakawan terdiri dari (1) Semar, (2) Gareng, (3) Petruk, (4) Bagong. Sedangkan wayang Pandawa terdiri dari (1) Yudhistira, (2) Bima, (3) Arjuna, (4) Nakula, dan (5) Sadewa. Tokoh wayang yang terakhir yaitu anak dari bima yaitu Gatotkaca. Untuk desain karakter wayang akan disisipkan pada saat pergantian subbab-subbab. Setiap pergantian wayang terdapat deskripsi singkat mengenai tokoh-tokoh wayang untuk memperkenalkan wayang kepada peserta didik. Berikut ini rancangan pengembangan produk *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang.



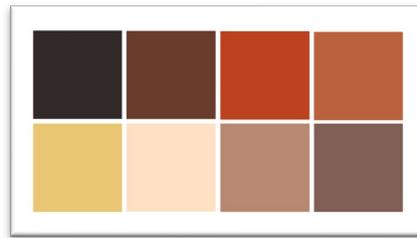
Gambar 2. Desain Layout E-Modul



Gambar 3. Proses Desain Ilustrasi Wayang Menggunakan Clip Studio Paint



Gambar 4. Desain Komponen Desain E-Modul



Gambar 5. Palet Warna Ilustrasi Wayang

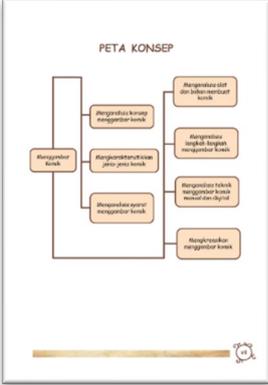
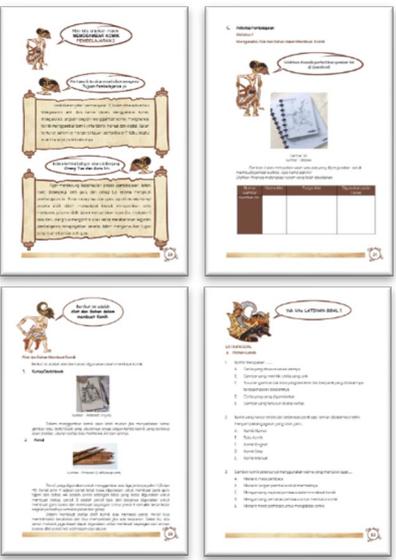
2) Perancangan Materi

Perancangan *E-Modul* mengambil materi menggambar komik. Materi menggambar komik sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan yaitu KD 3.4 memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan KD 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik. *E-modul* ini juga melihat susunan dari *e-modul* yang dikembangkan oleh Widarso dan Pranata (2020) dan buku paket pegangan sekolah. *E-modul* ini memiliki 103 halaman yang terdiri dari (1) sampul buku bagian depan atau *cover*, (2) identitas *e-modul*, (3) kata pengantar, (4) daftar isi, (5) pemetaan kompetensi, (6) peta konsep, (7) pengenalan wayang, (8) pembelajaran 1, (9) pembelajaran 2, (10) pembelajaran 3, (11) latihan soal, (12) tugas praktik, (13) kunci jawaban, (14) pedoman penilaian, (15) glosarium, (16) biografis penulis, (17) daftar pustaka, dan (18) *cover* penutup.

Tabel 3. Tampilan *E-modul* Menggambar Komik Berkarakter Wayang

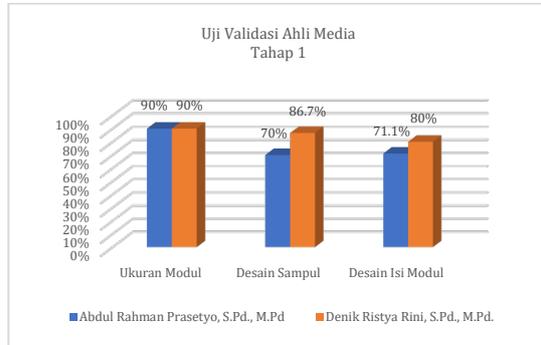
No	Tampilan Modul	Keterangan
1		<p>Sampul depan modul atau <i>cover</i> Cover buku berisi judul “MENGAMBAR KOMIK BERKARAKTER WAYANG” dan diberikan keterangan untuk kelas VIII jenjang SMP/ sederajat, logo UM dan gambar pendukung ilustrasi menggambar komik yang didalamnya terdapat karakter wayang. Pada bagian <i>cover</i> depan didesain menggunakan software Clip Studio Paint tang kemudian <i>layout</i> menggunakan <i>Microsoft Office PowerPoint</i>.</p> <p><u>Keterangan</u> Judul : Menggambar Komik Berkarakter Wayang Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p>
2		<p>DAFTAR ISI Halaman daftar isi memuat kata pengantar, daftar isi, pemetaan kompetensi, peta konsep, pengenalan wayang, pembelajaran 1, pembelajaran 2, pembelajaran 3, latihan soal, tugas praktik, kunci jawaban, pedoman penilaian, glosarium, biografi penulis, daftar rujukan, <i>cover</i> penutup.</p> <p><u>Keterangan</u> Judul : Menggambar Komik Berkarakter Wayang Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p>

Tabel 3. Tampilan E-modul Menggambar Komik Berkarakter Wayang (Lanjutan)

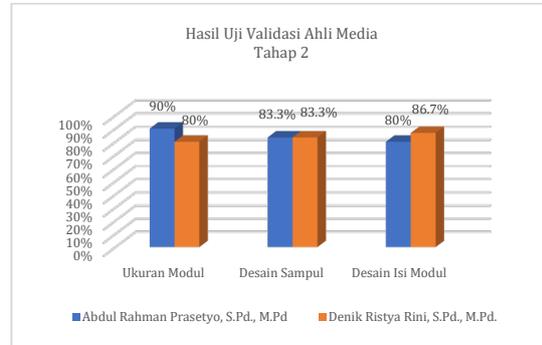
No	Tampilan Modul	Keterangan
3		<p>PETA KONSEP Judul : PETA KONSEP Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p> <p>Memaparkan alur isi modul untuk memperjelas hal-hal apa saja yang dipelajari di dalam modul. Peta konsep menggambar komik terdiri dari menganalisis konsep menggambar komik, mengkarakteristikan jenis-jenis komik, menganalisis syarat menggambar komik, menganalisis alat dan bahan membuat komik, menganalisis langkah-langkah menggambar komik, menganalisis teknik menggambar komik manual dan digital, mengkreasikan menggambar komik.</p> <p>Judul : Peta Konsep Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p>
4		<p>PUNAKAWAN, PANDAWA, GATOTKACA Keterangan Judul : PUNAKAWAN Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p> <p>Pada halaman ini Menampilkan ilustrasi wayang Punakawan. Wayang Punakawan terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Kemudian Pandawa yang terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Yang terakhir adalah tokoh gatotkaca. Setiap tokoh nanti akan dipaparkan secara bergantian disertai dengan deskripsi. Pembuatan ilustrasi ini menggunakan software <i>Clip Studio Paint</i>. Kemudian untuk menyusun wayang menjadi satu bagian menggunakan <i>Corel Draw</i>.</p>
7		<p>PEMBELAJARAN 2, AKTIVITAS PEMBELAJARAN, MATERI DAN SOAL Keterangan Judul : PEMBELAJARAN 2 Ukuran : ISO A4 (210 mm x 297 mm) Format : <i>Potrait</i> Tipe : PNG (<i>Portable Network Graphics</i>) Font Judul : <i>Comic Sans MS</i> Font isi : <i>Segoe UI Semilight</i></p> <p>Halaman pembelajaran 2 menampilkan salah satu halaman Pembelajaran yang berisi tujuan pembelajaran, peran orang tua dan guru. Pada bagian ini pembuatan ilustrasi wayang menggunakan <i>Clip Studio Paint</i> dan ilustrasi kertas gulung yang terbuka menggunakan <i>Corel Draw</i>. Selain itu, terdapat ilustrasi wayang Yudhistira sebagai pengantar dalam menjelaskan seperti yang dipaparkan di atas. Pada halaman salah satu aktivitas pembelajaran memuat gambar untuk dianalisis oleh peserta didik dan disediakan tabel untuk peserta didik isi. Selain itu terdapat salah satu tokoh wayang sebagai pengantar. Pada salah satu halaman Materi memuat penjelasan materi sesuai dengan sub babnya serta dilengkapi ilustrasi gambar yang mendukung materi, dan disertai ilustrasi wayang sebagai pengantar. Pada halaman Soal memuat latihan soal seluruh materi dalam modul. Latihan soal terdiri dari pilihan ganda berjumlah 20 soal, essay berjumlah 5 soal dan tugas praktik.</p>

3.1.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan *e-modul* yang telah didesain dengan memperbaikinya berdasarkan hasil uji validasi ahli. Dari hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan *e-modul*. Berikut ini hasil dari validasi ahli media dan materi



Gambar 6. Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap 1

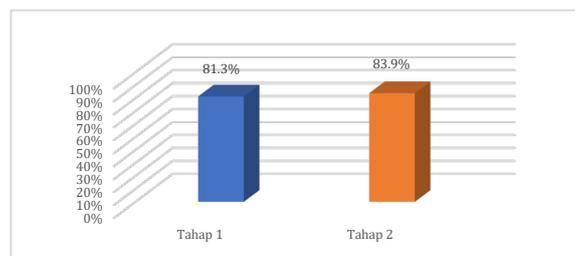


Gambar 7. Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap 2

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Gambar 6 menampilkan hasil validasi ahli media tahap pertama. Hasil validasi dibagi menjadi ukuran modul, desain sampul modul, desain isi modul. Hasil persentase validator pertama yang diperoleh pada bagian ukuran modul sebesar 90%; jumlah persentase desain sampul modul sebesar 70%; dan jumlah persentase desain isi modul sebesar 71,1%. Dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 77% sehingga layak untuk diimplementasikan. Kemudian hasil persentase validator kedua yang diperoleh pada bagian ukuran modul sebesar 90%; jumlah persentase desain sampul modul sebesar 87,6%; dan jumlah persentase desain isi modul sebesar 80%. Dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 85,6% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Untuk hasil keseluruhan persentase validasi ahli media 1 dan 2 tahap pertama sebesar 81,3% sehingga layak untuk diimplementasikan.

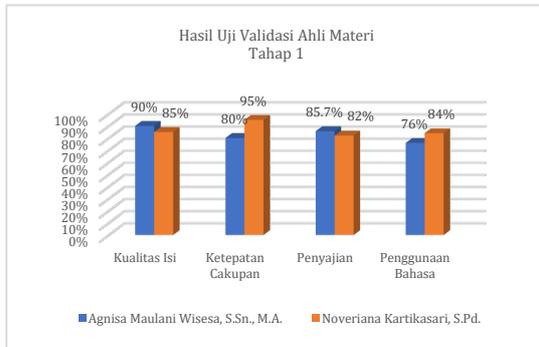
Gambar 7 menampilkan hasil validasi ahli media tahap kedua. Hasil persentase validator 1 yang diperoleh pada bagian ukuran modul sebesar 90 %; jumlah persentase desain sampul modul sebesar 83,3%; dan jumlah persentase desain isi modul sebesar 80%. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata sebesar 84,4% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian hasil persentase validator 2 yang diperoleh yaitu pada bagian ukuran modul sebesar 80%; jumlah persentase desain sampul modul sebesar 83,3%; dan jumlah persentase desain isi modul sebesar 86,7%. Dari ketiga aspek tersebut, memperoleh rata-rata sebesar 83,3% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian rata-rata dari hasil persentase validasi ahli media 1 dan 2 tahap kedua sebesar 83,9% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan.



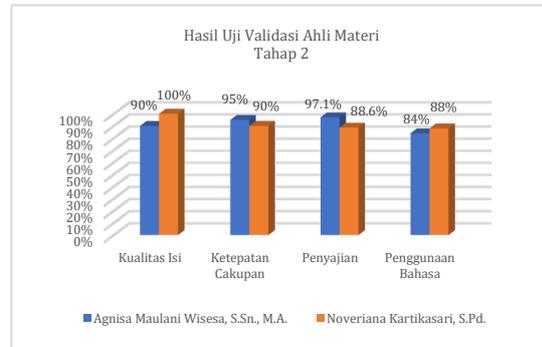
Gambar 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Gambar 8 menampilkan hasil uji validasi ahli media tahap pertama dan tahap kedua. Validasi media tahap pertama menghasilkan persentase sebesar 81,3% sedangkan tahap kedua menghasilkan persentase sebesar 83,9%. Jadi, hasil dari validasi media tahap pertama dan tahap kedua mengalami peningkatan sebesar 2,6%.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi



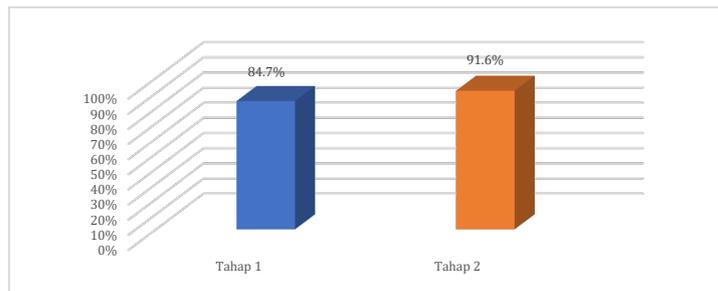
Gambar 9. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap 1



Gambar 10. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap 2

Gambar 9 menampilkan hasil validasi ahli materi tahap pertama. Hasil validasi dibagi menjadi kualitas isi, ketepatan cakupan, penyajian, penggunaan bahasa. Hasil persentase validator 1 yang diperoleh pada bagian kualitas isi sebesar 90%; lalu jumlah persentase ketepatan cakupan sebesar 80%; dan jumlah persentase penyajian sebesar 85,7%; jumlah persentase penggunaan bahasa sebesar 76%. Dari keempat aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 82,9% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian hasil persentase validator kedua yang diperoleh pada bagian kualitas isi sebesar 85%; jumlah persentase ketepatan cakupan sebesar 95%; dan jumlah persentase penyajian sebesar 82%; jumlah persentase penggunaan bahasa sebesar 84%. Dari keempat aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 86,5% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan Untuk hasil keseluruhan persentase validasi ahli materi pertama dan kedua, tahap pertama sebesar 84,7% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan.

Gambar 10 menampilkan hasil validasi ahli materi tahap kedua. Hasil validasi dibagi menjadi kualitas isi, ketepatan cakupan, penyajian, penggunaan bahasa. Hasil persentase validator pertama yang diperoleh pada bagian kualitas isi sebesar 90%; jumlah persentase ketepatan cakupan sebesar 95%; dan jumlah persentase penyajian sebesar 97,1%; jumlah persentase penggunaan bahasa sebesar 84%. Dari keempat aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 91,5% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian hasil persentase validator 2 yang diperoleh pada bagian kualitas isi sebesar 100%; jumlah persentase ketepatan cakupan sebesar 90%; dan jumlah persentase penyajian sebesar 88,6%; jumlah persentase penggunaan bahasa sebesar 88%. Dari keempat aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 91,6% sehingga sangat layak untuk diimplementasikan Untuk hasil keseluruhan persentase validasi ahli materi pertama dan kedua, tahap kedua sebesar 91,6 % sehingga sangat layak untuk diimplementasikan.



Gambar 11. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2

Gambar 11 menampilkan hasil validasi ahli materi tahap pertama dan tahap kedua. Validasi ahli materi tahap pertama menghasilkan persentase sebesar 84,7% sedangkan tahap kedua menghasilkan persentase sebesar 91,6%. Jadi dari validasi ahli media tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan sebesar 6,9%.

Tabel 4. Saran dan Komentar Validator Ahli

Validator	Komentar dan Saran
Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> • Cover ditambahkan ilustrasi yang sesuai dengan judul • Jenis font sama kecuali judul • Warna cover cari yang lebih menarik • Balon kata terlihat kaku, dirumah bentuknya agar lebih fleksibel • Cari referensi lain mengenai penempatan ilustrasi agar tidak dominan dengan materi
Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu diberikan materi yang lebih relevan • Glosarium disesuaikan dengan materi • Peta konsep dibuat sesuai kebutuhannya secara <i>linear</i> atau sejajar • Bahasa disesuaikan dengan pola komunikasi peserta didik tingkat SMP dengan menggunakan bahasa yang aktif • Sitasi/kutipan dihilangkan, gunakan bahasa yang interaktif • Latihan soal lebih baik ditaruh setelah penjelasan materi supaya peserta didik lebih mudah mengerjakan latihan soal yang diberikan

Berdasarkan Tabel 4 peneliti menyunting kembali *e-modul* sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli. Perbaiki *e-modul* seperti cover yang ditambahkan ilustrasi sesuai dengan judul serta menggunakan warna yang lebih menarik, jenis font judul menggunakan *Comic Sans* sedangkan untuk font bacaan menggunakan font *Segoe UI Semilight*, Balon kata telah diubah agar bentuknya tidak terlihat kaku, penempatan ilustrasi telah disesuaikan dengan tulisan. Selanjutnya perbaikan atas saran dan komentar validator ahli yang dilakukan yaitu menambahkan materi yang lebih relevan seperti materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, penambahan kata dalam glosarium sesuai dengan materi, peta konsep dibuat dalam bentuk sejajar, menggunakan bahasa yang lebih komunikatif sesuai dengan jenjang SMP, kutipan diganti dengan ilustrasi dan ditambahkan penjelasan, setiap sub bab diberikan latihan soal.

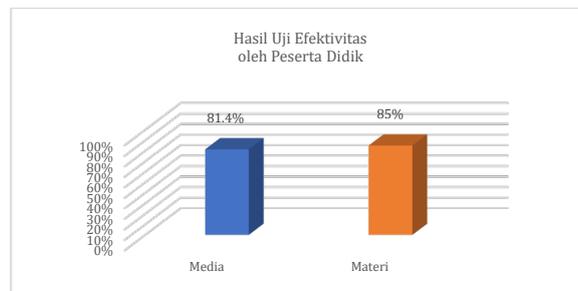
3.1.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil Uji Efektivitas oleh Peserta Didik

Uji efektivitas *e-modul* dilakukan kepada 20 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Malang. Tujuan dari uji efektivitas ini untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang. Penelitian ini meng-

gunakan teknik *non-probability sampling*. Menurut Sugiono dalam Imron (2019) *non-probability sampling* merupakan metode pengumpulan sampel dimana memberikan kesempatan yang berbeda bagi semua komponen populasi yang dipilih dan dijadikan sampel dalam penelitian. Kegiatan pengisian lembar angket uji efektivitas oleh peserta didik dilaksanakan secara luring. Sebelum melaksanakan uji respon terhadap peserta didik, peneliti memberikan *pretest* lalu mengirimkan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang melalui grup WhatsApp kelas dengan format pdf yang bisa diakses dengan *handphone* peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan terlebih dahulu produk yang dikembangkan dan Bagaimana cara penggunaannya beserta alur dari modul yang dikembangkan. Kemudian melaksanakan *posttest*.

Kembali lagi dengan kegiatan melaksanakan uji respon peserta didik. Pertama peneliti mengirimkan link *google drive e-modul* di WhatsApp Grup kelas. Lalu siswa membuka link tersebut dan mendownload modulnya. Kemudian peneliti menjelaskan secara singkat mengenai isi *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang. Peserta didik dipersilahkan untuk membaca materi, serta mencoba menggambar komik, dan mengerjakan soal yang telah disediakan di dalam modul. Setelah itu, peneliti memberikan angket uji efektivitas yang diisi oleh peserta didik, Berikut ini hasil skor yang diambil dari pengisian angket uji efektivitas oleh peserta.



Gambar 12. Hasil Uji Efektivitas oleh Peserta Didik

Gambar 12 menampilkan hasil uji efektivitas oleh peserta didik. Jumlah persentase yang diperoleh pada bagian media sebesar 81,4%, jumlah persentase materi sebesar 85%. Rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 83,2%, sehingga pengembangan modul termasuk pada kategori layak untuk di implementasikan.

Hasil Pretest dan Posttest dalam N-Gain

Data hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya data diuraikan dan dikaji menggunakan uji *gain* yang ternormalisasi atau *N-Gain*.

Tabel 5. Hasil Perhitungan *N-Gain Score Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	Kategori
		Pre	Post				
1	Aghfira Salsabillah F.	70	90	20	30	0,666666	Sedang
2	Agista Salsa Putri A.	70	95	25	30	0,833333	Tinggi
3	Alfian Fahri Putra P.	55	75	20	45	0,444444	Sedang
4	Anton Cahyo I.	60	80	20	40	0,5	Sedang
5	Bima Arya Saputra W.	80	90	10	20	0,5	Sedang
6	Bintang Pasa Janeetra	75	90	15	25	0,6	Sedang
7	Cindy M. Amelia	55	75	20	45	0,444444	Sedang

Tabel 5. Hasil Perhitungan *N-Gain Score Pretest* dan *Posttest* (Lanjutan)

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	Kategori
		Pre	Post				
8	Cybele Calista	70	90	20	30	0,666666	Sedang
9	Dahayu Hapsari P.	85	90	5	15	0,333333	Sedang
10	Gita Nanda Auxillia	65	90	25	35	0,714285	Tinggi
11	Intan Maulidina	75	85	10	25	0,4	Sedang
12	Izz Rafie Putra Wijaya	45	75	30	55	0,545454	Sedang
13	Kayla Nasywa	70	100	30	30	1	Tinggi
14	Mutiara Eka R.	90	95	5	10	0,5	Sedang
15	Mutiara Eqi R.	75	90	15	25	0,6	Sedang
16	Naura Shyvania H.P.	60	80	20	40	0,5	Sedang
17	Nayla Safira	65	80	15	35	0,428571	Sedang
18	Rizky Fadhillah Rafif	60	100	40	40	1	Tinggi
19	Samuel Hasudungan	70	90	20	30	0,666666	Sedang
20	Queisha Cahya P.	75	85	10	25	0,4	Sedang
Rata-Rata						0,587193	Sedang

Tabel 5 menampilkan hasil penghitungan *N-Gain Pretest Posttest* oleh 20 peserta didik. Jumlah rata-rata *N-Gain score* yang diperoleh yaitu 0.59 yang berarti mengalami peningkatan dalam kategori sedang, Peserta didik yang berkategori tinggi berjumlah 4 peserta didik, 16 peserta didik berkategori sedang.

Daftar Komentar dan Saran dari Peserta Didik

Tabel 6. Komentar dan Saran dari Peserta Didik

Komentar dan Saran	
Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat baik • Materi yang dibuat sangat unik dan menarik sehingga bisa belajar dengan semangat • Materi mudah dipahami • Banyak gambar dan tulisan yang menarik dan bagus • Menarik buat belajar • Materi yang diberikan mudah dipahami dan gambar yang diberikan juga menarik sesuai dengan materinya • Gambar filenya menarik • Mudah dipahami peserta didik, serta penambahan tokoh wayang dalam <i>e-modul</i> semakin menarik

Berdasarkan Tabel 6, kesimpulan komentar dan saran dari peserta didik terhadap *e-modul* yang sudah dikembangkan yaitu materi yang disajikan mudah dipahami, kemudian untuk penyajian materi serta ilustrasi wayang membuat *e-modul* lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mempelajari materi.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Menurut Sugiartini dan Yudiana (2018), Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui nilai suatu program pembelajaran. Peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi di setiap empat tahap disebut evaluasi formatif yang berwujud melakukan perbaikan di setiap tahap (Hadi dan Agustinam 2016). Evaluasi telah dilakukan pada empat tahap di atas untuk menilai produk yang telah dikembangkan, memperbaiki produk serta mengetahui kualitas *e-modul* berdasarkan hasil uji

validasi oleh ahli media, ahli materi, uji efektivitas oleh peserta didik serta mengetahui peningkatan *pretest* dan *posttest* melalui rumus N-Gain.

3.2. Pembahasan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara bersama guru seni budaya menghasilkan bahwa peserta didik terkadang merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kemudian untuk kelengkapan media elektronik seperti *handphone*, sebagian besar peserta didik banyak yang mempunyai media elektronik tersebut, mengenai kuota memakai *wifi* sekolah dan siswa juga mempunyai kuota internet sendiri akan tetapi tidak terlalu banyak, peserta didik lebih tertarik atau antusias ketika guru menyisipkan suatu hal yang *trending* seperti *K-Pop*, *Anime* dan sebagainya. Kemudian untuk sumber belajar menggunakan buku pegangan berupa buku paket Seni Budaya kelas VIII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan *e-modul* dengan mengambil salah satu materi yang ada di buku paket pegangan dan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yaitu materi menggambar komik dengan bentuk pdf agar peserta didik bisa mempelajari melalui *handphone* dan didownload sekali melalui *link* yang telah dibagikan oleh peneliti agar lebih hemat kuota internet. Peneliti menambahkan karakter pewayang untuk menambah pengetahuan peserta didik agar lebih mengetahui pewayangan. Berdasarkan buku pegangan yang dipakai oleh guru seni budaya. Materi menggambar komik terdapat dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Materi yang diambil untuk dikembangkan di dalam *e-modul* yaitu menggambar komik kompetensi dasar 3.4 yaitu memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik.

Pada tahap desain, *e-modul* yang dikembangkan menggunakan format pdf agar peserta didik mudah mengakses dan tidak terlalu membutuhkan kuota yang terlalu banyak. *E-modul* materi menggambar komik berkarakter wayang yang di dalamnya memuat kompetensi dasar yang digunakan yaitu KD 3.4 memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan KD 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik. *E-modul* ini memiliki 103 halaman yang terdiri dari (1) *cover* depan, (2) identitas *e-modul*, (3) kata pengantar, (4) daftar isi, (5) pemetaan kompetensi, (6) peta konsep, (7) pengenalan wayang, (8) pembelajaran 1, (9) pembelajaran 2, (10) pembelajaran 3, (11) latihan soal, (12) tugas praktik, (13) kunci jawaban, (14) pedoman penilaian, (15) glosarium, (16) biografis penulis, (17) daftar pustaka, dan (18) *cover* penutup. Selain itu, tokoh wayang sebagai pengantar materi terdapat di dalam *e-modul*. Tokoh pewayangan yang ada di dalam modul yaitu Punakawan, Pandawa, dan Gatotkaca tokoh wayang tersebut akan menemani peserta didik ketika mereka mempelajari *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan materi, tokoh pewayangan dan *layouting* menggunakan Microsoft Office PowerPoint 2016. Untuk ilustrasi karakter wayang menggunakan *Clip Studio Paint* dan komponen sebagian kecil menggunakan Corel Draw 2018.

Setelah *e-modul* dikembangkan, selanjutnya peneliti menguji produk pengembangan kepada validator ahli. Kemudian memperbaiki modul sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Hasil validasi ahli media sebesar 83,9% yang menunjukkan *e-modul* sangat layak untuk diimplementasikan. Validasi ahli materi sebesar 91,6% bahwa *e-modul* yang dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan. Jadi, validasi media dan materi yang dihasilkan yaitu produk pengembangan berupa *e-modul* layak untuk diimplementasikan.

Kemudian tahap implementasi dimana peneliti membagikan lembar angket uji efektivitas kepada 20 peserta didik mengenai respon terhadap *e-modul*. Hasil persentase dari uji efektivitas dari aspek media sebesar 81,4% sedangkan aspek materi sebesar 85% dengan hasil rata-rata sebesar 83,2% menunjukkan bahwa *e-modul* ini masuk dalam kategori layak. Peneliti melakukan *pretest posttest* kepada 20 peserta didik yang kemudian dihitung untuk mengetahui *N-Gain score*. Hasil yang diperoleh dari penghitungan rumus *N-Gain* yaitu 0,59 yang menunjukkan bahwa mengalami peningkatan dalam pemahaman materi dalam kategori sedang, Peserta didik yang berkategori tinggi berjumlah 4 peserta didik, 16 peserta didik berkategori sedang.

Penelitian Muliani (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang”. Hasil penelitian ini yaitu kualitas bahan ajar komik menarik bagi peserta didik dan bahan ajar ini bermanfaat dalam meningkatkan minat terhadap budaya lokal yaitu wayang. Pada penelitian ini menambahkan karakter pewayangan dan berhasil menarik perhatian siswa dalam belajar. Selain itu materi yang digunakan menggunakan komik dan tokoh wayang juga sebagai pengantar dalam menyampaikan materi dimana tokoh wayang seperti berbicara kepada peserta didik dengan menambahkan balon kata dan dialog yang ditujukan kepada peserta didik.

Penelitian Puspitasari (2019) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan *E-modul* pada Siswa SMA”. Penelitian ini menghasilkan modul cetak yang efektif sebagai pendukung aspek keterampilan seperti pemecahan masalah dan pemikiran kreatif, dan *e-modul* juga sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar seperti kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar peserta didik meningkat. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian. Dalam Penelitian ini, peneliti mengembangkan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Ashari (2019) yaitu *e-modul* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan sedang.

Kemudian penelitian Ashari (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Nilai Simbolisme Wayang Sadat melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa di SMA Batik 1 Surakarta”. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa materi budaya berskala nasional masih dominan dibandingkan dengan materi budaya lokal salah satu penyebabnya yaitu kurang referensi, selanjutnya hasil pengembangan uji efektivitas bahan ajar sejarah berbasis Nilai Simbolisme Wayang Sadat memperoleh hasil yang baik serta terbukti efektif meningkatkan kesadaran budaya kepada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil dari penelitian Ashari (2019) dimana pengembangan *e-modul* dengan menyisipkan karakter pewayangan efektif untuk memberikan pengetahuan serta kesadaran peserta didik mengenai budaya lokal yang harus dilestarikan seperti pewayangan.

Setelah melakukan penelitian pengembangan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang dari empat tahap yang telah dibahas, Menurut peneliti, penelitian ini telah cukup berhasil telah sesuai dengan tujuan awal yaitu mengembangkan *e-modul* menggambar komik berkarakter wayang untuk kelas VIII SMP Negeri 24 Malang dengan melakukan validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi, melakukan uji efektivitas oleh peserta didik, serta melakukan *pretest posttest*.

Dari penelitian ini masih terdapat kekurangan seperti pada saat melaksanakan penelitian, siswa diharuskan mendownload *e-modul* terlebih dahulu dan ada peserta didik yang tidak membawa handphone ke sekolah. Permasalahan ini bisa diatasi dengan siswa yang tidak membawa handphone bisa bergabung dengan siswa lainnya. Permasalahan selanjutnya yaitu mengenai kurikulum di SMP Negeri 24 Malang mulai menggunakan Kurikulum Merdeka. Saat ini yang menggunakan kurikulum tersebut adalah kelas VII saja, sedangkan kelas VIII dan IX masih menggunakan Kurikulum 2013. Untuk tahun ajaran terbaru, tentunya kurikulum akan berganti. Jadi, kurikulum yang digunakan tidak sama dengan *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti berharap untuk penelitian kedepannya dapat mengembangkan *e-modul* dengan menyisipkan budaya lokal contohnya seperti wayang yang kemudian disesuaikan kembali dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.

4. Simpulan

Pengembangan *e-modul* diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013 sesuai dengan kurikulum yang dipakai kelas VIII SMP Negeri 24 Malang. Namun pada saat melaksanakan penelitian, siswa diharuskan mendownload *e-modul* terlebih dahulu dan terkadang siswa ada yang tidak membawa *handphone* ke sekolah. Permasalahan ini bisa diatasi dengan siswa yang tidak membawa *handphone* bisa bergabung dengan siswa lainnya. Kemudian untuk permasalahan kurikulum yang mulai berganti menjadi kurikulum merdeka. Untuk tahun ajaran baru tentunya kurikulum akan berganti, Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan semoga pada penelitian selanjutnya mengembangkan modul yang disesuaikan dengan kurikulum terbaru yang menyisipkan budaya lokal seperti pengenalan karakter pewayangan.

Daftar Rujukan

- Alim Cendekia, D., Sidyawati, L., Dhesti Anggriani, S., & Desta Rahmanto, K. (2022). The Fusion of 3D Animation Film and Macapat Song Increases the Curiosity of Junior High School Students to Learn Traditional Music. *KnE Social Sciences*, 342–347. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11680>
- Anggoro, B. (2018). “Wayang dan Seni Pertunjukan” Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.30829/j.v2i2.1679>
- Ashari, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Nilai Simbolisme Wayang Sadat melalui Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa Di SMA Batik 1 Surakarta. *Doctoral Dissertation, UNS (Sebelas Maret University)*. Retrieved from <https://bit.ly/3fhMibX>
- Astuti, D., Supriyanto, E., & Muthoifin, M. (2020). Model Penjaminan Mutu Ketercapaian Kompetensi Dasar dalam Sistem Pembelajaran Online pada Situasi Work from Home (WFH). *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 129–139. <https://doi.org/10.23917/profetika.v21i1.11655>
- Dewi, D. A., & Listiana, Y. R. (2021). Pengaruh Globalisasi terhadap Rasa Cinta Tanah Air Pelajar Di Banyumas. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2, 10.
- Fadila, F. N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek Menggunakan Metode Alih Wahana untuk Siswa Kelas XI. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 416–425. <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p416-425>
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE*. 16.
- Herniati, R., Sulistri, E., & Rosdianto, H. (2017). Penerapan Model Predict Observe Explain Dengan Pendekatan Learning By Doing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Fisika FLUX*, 14(2), 120. <https://doi.org/10.20527/flux.v14i2.4269>

- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Muliani, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 150.
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Pramono, A., Wardhana, M. I., Rahayuningtyas, W., Iriaji, I., Hidajat, R., & Puspasari, B. D. (2021). Markerless Mobile Augmented Reality (MAR) Development of Wayang Krucil Figures as an Effort to Increase Knowledge and Character Learning. *International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering (ICEEIE)*, 195–199. <https://doi.org/10.1109/ICEEIE52663.2021.9616797>
- Prisandy, N., Indrawati, L., & Ratnawati, I. (2016). Perbedaan Visualisasi Atribut dan Struktur Tubuh Wayang Kulit Purwa pada Tokoh Antareja Gaya Yogyakarta dengan Gaya Surakarta. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 10. <http://dx.doi.org/10.17977/um037v1i12016p%25p>
- Purbasari, T. (2012). Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara. *Arty: Journal of Visual Arts*, 1, 8.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 9.
- Rochmawati, I. (2020). *Menggambar Komik*. Retrieved from <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/64614>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/in-votec.v9i2.4860>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Utami, T., & Mulyani. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga Di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*. 7.
- Widarso, K., & Pranata, M. (2020). *Modul Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Covid-19 untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama Seni Rupa Kelas VIII Semester Genap*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Retrieved from <https://bit.ly/3SxyXKW>
- Yuliandari, S., & Wahjudi, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9.